

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In the application of: Shunsuke NAKAMURA

Serial No.: Not yet assigned

Filing Date: Concurrently herewith

For: CONTENT DISTRIBUTION SYSTEM  
AND CONTENT DISTRIBUTION  
METHOD

Examiner: Not yet assigned

Group Art Unit: Not yet assigned



TRANSMITTAL OF PRIORITY DOCUMENT

Assistant Commissioner for Patents  
Washington, D.C. 20231

Dear Sir:

Enclosed herewith is a certified copy each of Japanese Patent Application No. 2000-229737 filed July 28, 2000 and Japanese Patent Application No. 2000-229746 filed July 28, 2000, from which priority is claimed under 35 U.S.C. 119 and Rule 55.

Acknowledgement of the priority documents is respectfully requested to ensure that the subject information appears on the printed patent.

Dated: July 26, 2001

Respectfully submitted,

By: 

David T. Yang  
Registration No. 44,415

Morrison & Foerster LLP  
555 West Fifth Street  
Suite 3500  
Los Angeles, California 90013-1024  
Telephone: (213) 892-5587  
Facsimile: (213) 892-5454

日 本 国 特 許 庁  
JAPAN PATENT OFFICE

J1046 U.S. PTO  
09/916495  
07/26/01

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出 願 年 月 日

Date of Application:

2000年 7月28日

出 願 番 号

Application Number:

特願2000-229746

出 願 人

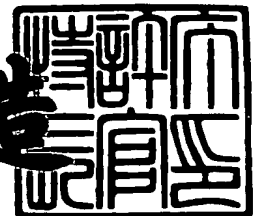
Applicant(s):

ヤマハ株式会社

2001年 5月11日

特 許 庁 長 官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

及 川 耕 造



出証番号 出証特2001-3038183

【書類名】 特許願

【整理番号】 PA00-118

【あて先】 特許庁長官 殿

【国際特許分類】 G06F 17/00  
H04L 12/00

【発明者】

【住所又は居所】 静岡県浜松市中沢町 1 0 番 1 号 ヤマハ株式会社内

【氏名】 中村 俊介

【特許出願人】

【識別番号】 000004075

【氏名又は名称】 ヤマハ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100088971

【弁理士】

【氏名又は名称】 大庭 咲夫

【選任した代理人】

【識別番号】 100115185

【弁理士】

【氏名又は名称】 加藤 慎治

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 075994

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【ブルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 コンテンツの配信システム、コンテンツの配信方法、配信サーバ、及び配信プログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

クリエイタ端末、配信サーバ及びクライアント端末からなり、前記クリエイタ端末は前記配信サーバにコンテンツを提供し、前記配信サーバは前記提供されたコンテンツを記憶しておき、前記クライアント端末からの要求に応じて、前記記憶しておいたコンテンツを同クライアント端末に供給するコンテンツの配信システムであって、

前記配信サーバに、前記クリエイタ端末からの要求に応じて、コンテンツを提供したクリエイタ端末を特定する認証情報を同コンテンツに付与するためのオーサリングツールを同クリエイタ端末に提供するツール提供手段を設けたことを特徴とするコンテンツの配信システム。

【請求項 2】

前記請求項 1 に記載のコンテンツの配信システムにおいて、

前記配信サーバに、前記クリエイタ端末から提供される審査用のコンテンツを記憶する審査用コンテンツ記憶手段を設け、

前記ツール提供手段によるオーサリングツールの前記クリエイタ端末に対する提供が、前記審査用のコンテンツの審査結果に応じて許容されるようにしたことを特徴とするコンテンツの配信システム。

【請求項 3】

前記請求項 1 又は 2 に記載のコンテンツの配信システムにおいて、

前記コンテンツは曲データであるコンテンツの配信システム。

【請求項 4】

クリエイタ端末、配信サーバ及びクライアント端末からなるコンテンツの配信システムに適用され、前記クリエイタ端末から前記配信サーバに提供されたコンテンツを同配信サーバに記憶しておき、前記配信サーバに記憶しておいたコンテンツを前記クライアント端末からの要求に応じて同配信サーバから同クライアン

ト端末に供給するコンテンツの配信方法であって、

前記クリエイター端末から前記配信サーバへの要求に応じて、コンテンツを提供したクリエイター端末を特定する認証情報を同コンテンツに付与するためのオーサリングツールを同サーバから同クリエイター端末へ提供するようにしたことを特徴とするコンテンツの配信方法。

【請求項 5】

前記請求項 4 に記載のコンテンツの配信システムにおいて、

前記クリエイター端末から提供される審査用のコンテンツを前記配信サーバに記憶し、前記クリエイター端末に対するオーサリングツールの提供が、前記審査用のコンテンツの審査結果に応じて許容されるようにしたことを特徴とするコンテンツの配信方法。

【請求項 6】

前記請求項 4 又は 5 に記載のコンテンツの配信方法において、

前記コンテンツは曲データであるコンテンツの配信方法。

【請求項 7】

クリエイター端末及びクライアント端末と交信可能に構成され、前記クリエイター端末から提供されたコンテンツを記憶しておき、前記クライアント端末からの要求に応じて前記記憶しておいたコンテンツを同クライアント端末に供給する配信サーバであって、

前記クリエイター端末からの要求に応じて、コンテンツを提供したクリエイター端末を特定する認証情報を同コンテンツに付与するためのオーサリングツールを同クリエイター端末に提供するツール提供手段を備えたことを特徴とする配信サーバ。

【請求項 8】

前記請求項 7 に記載の配信サーバにおいて、

前記クリエイター端末から提供される審査用のコンテンツを記憶する審査用コンテンツ記憶手段を設け、

前記ツール提供手段によるオーサリングツールの前記クリエイター端末に対する提供が、前記審査用のコンテンツの審査結果に応じて許容されるようにしたこと

を特徴とする配信サーバ。

【請求項 9】

前記請求項 7 又は 8 に記載の配信サーバにおいて、

前記コンテンツは曲データである配信サーバ。

【請求項 10】

クリエイター端末及びクライアント端末と交信可能な配信サーバに適用され、前記クリエイター端末から提供されたコンテンツを記憶しておき、前記クライアント端末からの要求に応じて前記記憶しておいたコンテンツを同クライアント端末に供給するコンテンツの配信方法であって、

前記クリエイター端末からの要求に応じて、コンテンツを提供したクリエイター端末を特定する認証情報を同コンテンツに付与するためのオーサリングツールを同クリエイター端末に提供するようにしたことを特徴とするコンテンツの配信方法。

【請求項 11】

前記請求項 10 に記載のコンテンツの配信方法において、

前記クリエイター端末から提供される審査用のコンテンツを記憶し、前記クリエイター端末に対するオーサリングツールの提供が、前記審査用のコンテンツの審査結果に応じて許容されるようにしたことを特徴とするコンテンツの配信方法。

【請求項 12】

前記請求項 10 又は 11 に記載のコンテンツの配信方法において、

前記コンテンツは曲データであるコンテンツの配信方法。

【請求項 13】

クリエイター端末及びクライアント端末と交信可能な配信サーバに適用され、前記クリエイター端末から提供されたコンテンツを記憶しておき、前記クライアント端末からの要求に応じて前記記憶しておいたコンテンツを同クライアント端末に供給する処理を有する配信プログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体であって、

前記クリエイター端末からの要求に応じて、コンテンツを提供したクリエイター端末を特定する認証情報を同コンテンツに付与するためのオーサリングツールを同クリエイター端末に提供する処理を設けた配信プログラムを記録したコンピュータ

読取り可能な記録媒体。

【請求項 1 4】

前記請求項 1 3 に記載の配信プログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体において、

前記クリエイター端末から提供される審査用のコンテンツを記憶し、前記クリエイター端末に対するオーサリングツールの提供が、前記審査用のコンテンツの審査結果に応じて許容されるようにする処理を設けた配信プログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体。

【請求項 1 5】

前記請求項 1 3 又は 1 4 に記載の配信プログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体において、

前記コンテンツは曲データである配信プログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0 0 0 1】

【発明の属する技術分野】

本発明は、交信可能なクリエイター端末、配信サーバ及びクライアント端末からなり、配信サーバ内にクリエイター端末から配信されたコンテンツを蓄積して同コンテンツをクライアント端末の要求により配信するようにしたコンテンツ配信システムに関する。また、本発明は、この配信システムに適用されるコンテンツの配信方法、前記コンテンツの配信機能を有する配信サーバ、同配信サーバに適用されるコンテンツの配信方法及び同配信方法を実現する配信プログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体にも関する。

【0 0 0 2】

【従来の技術】

従来から、コンテンツの一つである携帯電話機の着信メロディ（携帯電話機に着信があった場合の呼出し音として同携帯電話機から発生される音声）を配信サーバ内に蓄積しておき、携帯電話機（クライアント端末）からの要求に応じて配信サーバから携帯電話機に前記蓄積しておいた着信メロディを供給することは行

われていた。

### 【0003】

#### 【発明が解決しようとする課題】

しかし、上記従来の着信メロディの配信においては、配信サーバに蓄積されている着信メロディは有名な楽曲のみであるとともに、特定の企業間の契約に基づく楽曲に限られていた。したがって、一個人が、自作による着信メロディを他人に提供することを希望しても、そのような個人の欲求は満たされることはなかった。また、逆に、友人、グループなどの仲間の自作による楽曲を着信メロディとして利用するなど、広く多数の楽曲の中から好みの楽曲を着信メロディとして利用することもできなかった。

### 【0004】

#### 【発明の概要】

本発明は、上記問題に対処するためになされたものであり、その目的は、特定の人以外の多くの人に対して、他人に使ってもらおうとするコンテンツを配信サーバ内に簡単に蓄積できるようにしたコンテンツの配信システムを提供しようとするものである。また、本発明の目的は、この配信システムに適用されるコンテンツの配信方法、同コンテンツの配信機能を有する配信サーバ、同配信サーバに適用されるコンテンツの配信方法及び同配信方法を実現する配信プログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体を提供することにもある。

### 【0005】

上記目的を達成するために、本発明の構成上の第1の特徴は、クリエイタ端末から提供されたコンテンツを配信サーバに記憶しておき、前記記憶しておいたコンテンツがクライアント端末からの要求に応じて配信サーバからクライアント端末に供給されるコンテンツの配信システム、コンテンツの配信方法、配信サーバ又は配信プログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体において、クリエイタ端末から配信サーバへの要求に応じて、コンテンツを提供したクリエイタ端末を特定する認証情報を同コンテンツに付与するためのオーサリングツールを同サーバから同クリエイタ端末へ提供するようにしたことにある。この場合、例えば、前記コンテンツは曲データである。



## 【0006】

これによれば、配信サーバはクリエイタ端末から供給されるコンテンツを記憶するので、クリエイタ（クリエイタ端末側のユーザ）が作成した多くのコンテンツが配信サーバに蓄積されることになる。したがって、クライアント（クライアント端末側のユーザ）は、多くのコンテンツの中から所望のコンテンツを利用できるようになる。また、自作のコンテンツを他人に使ってもらえるというクリエイタの欲求も満たされる。さらに、配信サーバからクリエイタ端末には、クリエイタ端末を特定する認証情報をコンテンツに付与するためのオーサリングツールが提供されており、クリエイタ端末側ではこのオーサリングツールを用いてコンテンツに対して認証情報を付与して配信サーバに提供できるので、配信サーバはコンテンツを提供したクリエイタ端末（クリエイタ）を簡単かつ確実に確認でき、登録手続きなどの各種手続を的確かつ支障なく行うことができる。

## 【0007】

また、本発明の第2の特徴は、クリエイタ端末から提供される審査用のコンテンツを配信サーバに記憶し、前記クリエイタ端末に対するオーサリングツールの提供が、前記審査用のコンテンツの審査結果に応じて許容されるようにしたことにある。これによれば、オーサリングツールを付与するクリエイタを制限することができ、クリエイタが無数に増えることを回避できる。

## 【0008】

## 【発明の実施の形態】

以下に本発明の一実施形態を図面に基づいて説明する。図1は、同実施形態に係るコンテンツ配信システムを、コンテンツとして携帯電話機の着信メロディを配信する着信メロディ配信システムに適用した例をブロック図により示している。同着信メロディ配信システムは、配信サーバ10と、クリエイタの利用に係るクリエイタ端末20と、クライアントの利用に係るクライアント端末30と、配信サーバ10とクリエイタ端末20及びクライアント端末30との間を接続する通信回線としてのインターネット40とからなる。なお、クリエイタとは着信メロディを配信サーバ10に提供する者であり、クライアントとは配信サーバ10から着信メロディの提供を受ける者である。

## 【0009】

配信サーバ10は、コンピュータ装置により構成され、クリエイタ端末20から供給される着信メロディの曲データ（以下、単に曲データという）を蓄積し、同蓄積した曲データをクライアント端末30からの要求に従って同クライアント端末30に配信するもので、制御部11と、情報蓄積部12と、通信部13を備えている。この場合、制御部11の動作、通信部13の通信制御動作等は、実際にはプログラム処理により実現されている。このプログラムは、コンピュータ装置に含まれるROM、ハードディスク等の記録媒体に記録されている。

## 【0010】

制御部11は、前記プログラムを実行するCPU等により構成されており、クリエイタ端末20またはクライアント端末30からの信号に応答して、クリエイタ端末20またはクライアント端末30から供給される情報を情報蓄積部12に蓄積したり、クリエイタ端末20またはクライアント端末30からの信号に応答して、情報蓄積部12に蓄積されている情報をクリエイタ20またはクライアント端末30に供給する。

## 【0011】

情報蓄積部12は、以下に詳述する種々の情報を蓄積するもので、クリエイタ・データベース12a、クライアント・データベース12b、曲データ・データベース12c、課金管理データベース12d、キックバック・データベース12e、著作権管理データベース12f及びオーサリングツールメモリ12gを有している。

## 【0012】

クリエイタ・データベース12aは、クリエイタに関する情報を蓄積するもので、図2に示したように、クリエイタID、クライアントID、氏名、住所等個人情報、登録日、認証情報（パスワード等）、使用ツール情報（使用している曲作成ツールのバージョン、番号等の識別子等）、アップロード実績情報（登録曲、公開曲数等）、ダウンロード実績情報（曲データのダウンロード回数等）、売上寄与情報（ダウンロード実績等から算出）、査定情報（売上寄与情報等から評価査定する）等を蓄積する。

## 【0013】

クライアント・データベース12bは、クライアントに関する情報を蓄積するもので、図2に示したように、クライアントID、氏名、住所等個人情報、登録日、認証情報（パスワード等）、アクセスログ（サーバへのアクセス記録）、ダウンロードログ（曲データのダウンロードに関する記録等）等を蓄積する。なお、クライアントは、同時にクリエイターになることもでき、この場合、クリエイター・データベース12aとクライアント・データベース12bの両方に登録するようにしても良いし、一方（例えば、クリエイター・データベース12a）にクリエイターとクライアントとの両方の登録を記憶しておくようにしても良い。

## 【0014】

曲データ・データベース12cは、クリエイターによって提供された曲データに関する情報を蓄積するもので、図2に示したように、登録曲番号（アップロードされた曲の番号）、アップロード日時、作曲者、編曲者、曲名、曲データ名、コメント（曲に関する解説等）、バージョン情報、データサイズ、演奏時間（曲長）、データフォーマット（標準MIDIファイル、着信音用フォーマット等の種別）、著作権情報（著作権が設定されている場合、許諾番号等）、評価点（サーバの運用者あるいは同運用者が特権を与えた者、又は一般クライアントによる評価の結果等）、公開許可フラグ（ダウンロードの許可を設定。サーバの運用者が直接設定したり、評価点が所定値以上になったら自動設定する等）、公開日時、ダウンロードカウンタ（ダウンロード回数）、ダウンロードログ（ダウンロード毎のログ）等と曲データ本体を蓄積する。また、曲データ・データベース12cは、曲データバンク12c1を有しており、後述する審査により公開を許可された曲データが蓄積されるようになっている。

## 【0015】

課金管理データベース12dは、クライアントに課金するための情報を蓄積するもので、図2に示したように、クライアントID、クライアント認証情報、決済口座情報（課金決済口座番号、クレジットカード番号等）、アクセス課金情報（サーバ接続料金等）、ダウンロード課金情報（ダウンロードした曲データに関する課金額）、請求金額情報、決済履歴ログ（過去の決済記録）等を蓄積する。

## 【0016】

キックバック・データベース12eは、クリエイタによってアップロードされた曲データのクライアントによるダウンロードに応じてクリエイタにキックバックするための情報を蓄積するもので、図2に示したように、クリエイタID（クリエイタ識別子）、振込口座情報（クリエイタの口座番号等）、登録作品情報（登録曲番号）、ダウンロード数情報（曲ごとのダウンロード度数）、キックバック単価情報、キックバック額情報（ダウンロード度数にキックバック単価を乗じた額の集計額）、キックバック・ログ（過去のキックバックログ）等を蓄積する。ここで、キックバックとは、クリエイタによって作成されたコンテンツ（曲データ）がクライアントによって購入された場合に、配信サーバ10側にてクライアントから得た利益の一部をクリエイタに還元することをいう。

## 【0017】

著作権管理データベース12fは、クリエイタによって提供される曲データの著作権に関する情報を蓄積するもので、図2に示したように、登録曲番号、著作権料単価情報、使用回数情報、著作権料額情報（著作権管理機構への支払い額）等を蓄積する。

## 【0018】

オーサリングツールメモリ12gは、オーサリングツールを収容していて、同ツールは、クリエイタ端末20からの要求によりクリエイタ端末20に提供される。オーサリングツールは、クリエイタ端末20が作成したSMF（Standard MIDI File）形式のMIDIデータを各種携帯電話用の着信メロディに変換するとともに、この曲データに電子透かし、電子署名、電子スタンプ（例えば、特開平11-39796号にて開示されている）等によるクリエイタ端末20を特定するための所定の認証データを添付する認証情報付与処理ツールである。各種携帯電話は、ハード的又はソフト的にその機能を異ならせており、前記MIDIデータの変換は、これらの各種機能に適合させるためのデータの変換（例えば、発音数、音色データ、データ形式等の変換）を意味する。クリエイタは、このツールを利用した場合にのみ配信サーバ10に曲データをアップロードすることができる。

## 【0019】

通信部13は、通信回線40に対して所定の通信プロトコル（例えば、HTTP）に従って各種データを送受信するものである。

## 【0020】

クリエイタ端末20は、コンピュータ装置により構成され、配信サーバ10に対して曲データを供給するもので、制御部21、操作部22、表示部23、音声発生部24、データメモリ25、通信部26を備えている。この場合、制御部21の動作、操作部22の検出動作、表示部23の表示制御動作、通信部26の通信制御動作等は、実際には、プログラム処理により実現されている。このプログラムは、コンピュータ装置に含まれるROM、ハードディスク等の記録媒体に記憶されている。なお、図1では、1つのクリエイタ端末20のみが示されているが、実際には多数のクリエイタ端末20が接続される。

## 【0021】

制御部21は、前記プログラムを実行するCPU等により構成されており、配信サーバ10の制御部11から前記したオーサリングツールを受信したり、配信サーバ10の制御部11へ曲データを含む種々のデータを送信する。操作部22は、文字及び数字などに対応したキー、マウスなどからなり、クリエイタのキー操作に応じた指示信号、入力データなどを制御部21に供給する。表示部23は、文字、図形などを視覚表示するもので、制御部21の指示により、種々のものを表示する。音声発生部24は、曲データの音声を発生させるものである。データメモリ25は、クリエイタによって作成される曲データを蓄積したり、配信サーバ10から受信したオーサリングツールを蓄積したりするものである。通信部26は、通信回線40に対して所定の通信プロトコル（例えば、HTTP）に従って各種データを送受信するものである。

## 【0022】

また、クリエイタ端末20は、制御部21に接続されたインターフェース回路27を備えている。このインターフェース回路27には音楽機器20Aが接続可能となっており、同インターフェース回路27は所定のフォーマット（例えば、MIDIフォーマット）で制御部21と音楽機器20Aとの音楽情報（例えば、

曲データ)の交信を可能とする。この音楽機器20Aは、例えば、電子鍵盤楽器、シーケンサ等で構成されており、クリエイタによる作曲又はアレンジ(編曲)に利用され、同作曲又はアレンジ(編曲)された曲を表す曲データはインターフェース回路27を介して制御部21に供給される。

#### 【0023】

クライアント端末30は、配信サーバ10から曲データの提供を受けることが可能な携帯電話機であって、コンピュータを含んで構成されており、中継基地局39及び通信回線40を介して配信サーバ10に無線及び有線で接続されるようになっていて、制御部31、操作部32、表示部33、音声発生部34、データメモリ35、通信部36を備えている。この場合、制御部31の動作、操作部32の検出動作、表示部33の表示制御動作、通信部36の通信制御動作等は、実際には、プログラム処理により実現されている。このプログラムは、コンピュータ装置に含まれるROM、ハードディスク等の記録媒体に記録されている。なお、図1では、1つのクライアント端末30のみが示されているが、実際には多数のクライアント端末30が接続されるようになっている。

#### 【0024】

制御部31は、前記プログラムを実行するCPU等により構成されており、配信サーバ10の制御部11から曲データを受信したり、配信サーバ10の制御部11へクライアントに関するデータを供給する。操作部32は、文字及び数字などに対応したキーからなり、クライアントのキー操作に応じた指示信号、入力データなどを制御部21に供給する。表示部33は、文字、図形などを視覚表示するもので、制御部31の指示により、種々のものを表示する。音声発生部34は、配信サーバ10から受信した曲データの音声を発生させるものである。データメモリ35は、配信サーバ10から供給される曲データを蓄積する。通信部36は、通信回線40に対して所定の通信プロトコル(例えば、HTTP)に従って各種データを送受信するものである。なお、このクライアント端末30の機能は、機種に応じてハード的又はソフト的にそれぞれ異なっている。例えば、同時に発音可能な音源チャンネル数や、選択可能な音色数などが異なる。

#### 【0025】

次に、上記のように構成した着信メロディ配信システムの動作を、図3～図5に示す手順に沿って説明をする。最初に、配信サーバ10からクリエイタ端末20へオーサリングツールを提供する場合について説明する。

【0026】

まず、クリエイタは、通信回線40を介して配信サーバ10のホームページにアクセスし、クリエイタ応募画面を表示部23に表示しておく。この状態で、クリエイタが操作部22を操作してクリエイタ応募画面に所定の個人情報（氏名、Eメールアドレス等）を入力すると、制御部21は、入力された情報を配信サーバ10の制御部11へ送信する（S101）。

【0027】

これに応答して、配信サーバ10の制御部11は、前記送信された個人情報に基づいて、このクリエイタにID番号を割り当て、これをクリエイタ・データベース12aに記憶するとともに、前記ID番号をクリエイタ端末20の制御部21へ送信する（S103）。クリエイタ端末20においては、制御部21が、前記送信されたID番号をデータメモリ25に記憶するとともに、同ID番号を表示部23に表示する（S105）。クリエイタが、操作部22を操作してID番号を入力して、審査用の作品（例えば、SMF（Standard MIDI File）形式のコンテンツ）を添付すると、制御部21は、入力された情報と作品を配信サーバ10の制御部11へ送信する（S107）。この場合、クリエイタは、予め音楽機器20Aを用いて新たな曲を作曲し（又は、既存曲を編曲し）、同作曲（又は編曲）した曲を表す曲データをデータメモリ25に記憶しておく。そして、このデータメモリ25に記憶しておいた曲データを審査用の作品（コンテンツ）とする。

【0028】

これに応答して、配信サーバ10の制御部11は、前記送信された作品を曲データ・データベース12cに記憶する（S109）。前記送信された作品は、配信サーバ10の運用者によってそのレベルが審査され、所定のレベル以上にあると判断されると、クリエイタとしての登録が許可される。登録が許可されると、配信サーバ10の制御部11が、前記登録が許可されたクリエイタに対してパス

ワードを割り当ててクリエイター・データベース12aに登録するとともに、同パスワードを登録の許可とともにクリエイター端末20の制御部21へ送信する(S111)。クリエイター端末20においては、制御部21が前記送信されたパスワードをデータメモリ25に記憶する(S113)。これにより、クリエイターとしての登録が完了し、以降、クリエイターは審査用の作品を配信サーバ10に送信する必要がなくなる。このように、クリエイターとなるためには、自己の作品が所定レベル以上である必要があり、これにより、クリエイターが無数に増えることを回避できる。

#### 【0029】

また、クリエイター端末20においては、クリエイターが、操作部22を操作してID番号を入力するとともに、オーサリングツールを要求する旨の入力をする、制御部21は、入力された情報を配信サーバ10の制御部11へ送信する(S115)。これに応答して、配信サーバ10の制御部11は、前記送信されたクリエイターのID番号とクリエイター・データベース12aに記憶されているクリエイターのID番号とを比較して、これらが一致すれば、オーサリングツールメモリ12gからオーサリングツールを取り出して、同ツールをクリエイター端末20の制御部21へ送信する(S117)。すなわち、前記審査をパスして配信サーバ10に登録されている者にのみオーサリングツールが提供される。

#### 【0030】

クリエイター端末20においては、制御部21が、前記送信されたオーサリングツールをデータメモリ25に記憶する(S119)。これにより、審査を経れば、誰でもオーサリングツールを取得できてクリエイターになれるので、自作のコンテンツ(曲データ)を多数の人に利用してもらいたいというクリエイターとしての欲求が満たされる。なお、上記オーサリングツールは、CD、MD等の記録媒体に収容して、郵便、宅配便、その他の方法によってクリエイターに供給するようにすることもできる。

#### 【0031】

次に、クリエイターが曲データを作成(例えば、MIDIツールによって作成)して、同曲データを配信サーバ10にアップロードする場合について説明する。



まず、クリエイタは、音楽機器20Aを用いて作成（作曲又は編曲）した曲データの曲データ本体をデータメモリ25に保存しておく。さらにクリエイタは、データメモリ25から曲データ本体とオーサリングツールを読み出して、オーサリングツールによって曲データ本体に認証データを添付するとともに、曲データ本体を各種携帯用の着信メロディに適合するように変換し、これら変換した曲データ本体と認証データからなる曲データをデータメモリ25に保存しておく。なお、曲データ本体の一つとして、上述した審査用の曲データを用いても良い。

#### 【0032】

そして、クリエイタは、通信回線40を介して配信サーバ10のホームページにアクセスし、クリエイタ確認画面を表示部23に表示しておく。この状態で、クリエイタが操作部22を操作してクリエイタ確認画面にID番号及びパスワードを入力すると、制御部21は、入力された情報を配信サーバ10の制御部11に送信する（S201）。

#### 【0033】

これに応答して、配信サーバ10の制御部11は、前記送信されたクリエイタのID番号及びパスワードをクリエイタ・データベース12aに記憶されているクリエイタのID番号及びパスワードと比較して、これらが一致すれば、曲データのアップロードを許可する旨をクリエイタ端末20の制御部21へ送信する（S203）。クリエイタ端末20においては、制御部21が、作品アップロード画面を表示部23に表示する（S205）。クリエイタが、操作部22を操作して作品アップロード画面に曲名、種別等を入力するとともにデータメモリ25に記憶されている曲データを添付すると、制御部21は、これらを配信サーバ10の制御部11へ送信する（S207）。なお、作品アップロード画面の一例を図6に示す。

#### 【0034】

これに応答して、配信サーバ10の制御部11は、前記送信された情報及び曲データを曲データ・データベース12cに記憶するとともに、曲データの認証データを電子透かし、電子署名等で確認し、確認した曲データに登録番号を付与して同登録番号をクリエイタ端末20の制御部21に送信する（S209）。この

場合、認証データは、配信サーバ 1 0 からクリエイタ端末 2 0 に提供されたオーサリングツールによって付与されるものであるので、配信サーバ 1 0 はクリエイタからのコンテンツ（曲データ）を簡単かつ確実に確認でき、前記登録手続き及び後述するキックバック処理などが的確かつ支障なく行われる。クリエイタ端末 2 0 においては、制御部 2 1 が、前記送信された登録番号をデータメモリ 2 5 に記憶する（S 2 1 1）。

## 【 0 0 3 5 】

また、配信サーバ 1 0 においては、運用者が、登録番号が付与された曲データについて、データエラー等の有無の確認や楽曲としての完成度等を審査する。審査の結果、曲データが公開を許可されると、同曲データは曲データ・データベース 1 2 c の曲データバンク 1 2 c 1 に移行され、クライアントからの要求によってダウンロードが可能な状態とされる。

## 【 0 0 3 6 】

なお、公開を許可された曲データが既存曲をアレンジ（編曲）したものである場合には、配信サーバ 1 0 の運用者は、クリエイタを代行して、著作権管理機関（例えば、日本音楽著作権協会等）に対して、所定の手続きを行い、その情報（著作物使用料等）を著作権管理データベース 1 2 f に登録する。また、新規な曲に関しては、著作権管理機関に単なる登録手续をする。これにより、クリエイタの手間が省けて、クリエイタにとって便利になる。

## 【 0 0 3 7 】

次に、クライアントが配信サーバ 1 0 から曲データをダウンロードする場合について説明する。まず、クライアントは、通信回線 4 0 を介して配信サーバ 1 0 のホームページにアクセスし、クライアント登録画面を表示部 3 3 に表示しておく。この状態で、クライアントが操作部 3 2 を操作してクライアント登録画面に所定の個人情報（氏名、住所、決済口座等）を入力するとともに、クライアントとしての登録を要求する旨の入力をする、と、制御部 3 1 は、入力された情報を配信サーバ 1 0 の制御部 1 1 へ送信する（S 3 0 1）。

## 【 0 0 3 8 】

これに応答して、配信サーバ 1 0 の制御部 1 1 は、前記送信された個人情報に

基づいてこのクライアントにID番号を割り当て、これをクライアント・データベース12b及び課金管理データベース12dに記憶するとともに、前記ID番号をクライアント端末30の制御部31へ送信する(S303)。クライアント端末30においては、制御部31が、前記送信されたID番号をデータメモリ35に記憶するとともに、同ID番号を表示部33に表示する(S305)。クライアントが、操作部32を操作してID番号を入力するとともに、配信サーバ10の曲データ・データベース12cに記憶されている曲データ一覧の提供を要求する旨の入力をする、制御部31は、入力された情報を配信サーバ10の制御部11へ送信する(S307)。

## 【0039】

これに応答して、配信サーバ10の制御部11は、前記送信されたクライアントのID番号とクライアント・データベース12bに記憶されているクライアントのID番号とを比較して、これらが一致すれば、曲データ・データベース12cから曲データ一覧を読み出して、同一一覧をクライアント端末30の制御部31へ送信する(S309)。クライアント端末30においては、制御部31が、前記送信された曲データ一覧を表示部33に表示させる(S311)。なお、表示部33が表示する画面の一例を図7に示す。クライアントが、操作部32を操作して、表示部33に表示されている曲データ一覧の中から、購入したい曲番号を入力すると、制御部31は、入力された情報を配信サーバ10の制御部11へ送信する(S313)。

## 【0040】

これに応答して、配信サーバ10の制御部11は、前記送信された曲番号に該当する曲データを曲データ・データベース12cから読み出し、これをクライアント端末30の制御部31へ送信する(S315)。クライアント端末30においては、制御部31が、前記送信された曲データをデータメモリ35に蓄積するとともに、その音声を音声発生部34にて発生させる(S317)。なお、この時点では、データメモリ35に蓄積された曲データは、所定の回数(例えば、3回)だけ再生されたら、データメモリ25から消去されるように設定されている。これにより、クライアントは、曲データを購入する前に購入希望曲を試聴する

ことができる。クライアントが、操作部32を操作して、試聴した曲データを購入する旨の入力をする、制御部31は、入力された情報を配信サーバ10の制御部11へ送信する(S319)。

【0041】

これに応答して、配信サーバ10の制御部11は、前記購入要求のあった曲データを曲データ・データベース12cから読み出し、これをクライアント端末30の制御部31へ送信するとともに、購入情報をクライアント・データベース12b、曲データ・データベース12c、課金管理データベース12d、キックバック・データベース12e及び著作権管理データベース12fに記憶し(S321)、その後、後述する課金処理及びキックバック処理が行われる。クライアント端末30においては、制御部31が、前記送信された曲データをデータメモリ35に蓄積する(S323)。

【0042】

これにより、クライアントは、不特定多数の者(クリエイタ)が作成したコンテンツ(曲データ)の中から所望のものを利用できるようになる。また、この場合、コンテンツ(曲データ)は、配信サーバ10からクリエイタ端末20に提供されたオーサリングツールによって変換されるものであり、同オーサリングツールは種々のクリエイタ端末(携帯電話機)30の機能に対応させて変換してあるので、同コンテンツ(曲データ)は多くのクライアントによって利用され得る。

【0043】

以下に、課金処理及びキックバック処理について説明する。

【0044】

課金処理は、曲データを購入したクライアントから曲データの料金を徴収する処理であって、クライアント・データベース12b及び課金管理データベース12dに蓄積されている情報に基づいて行われる。この課金処理は、クライアントの使用に係るクライアント端末30(携帯電話機)の通話料金に曲データの購入金額を加算する形で行われる。なお、この課金処理は、クライアントが口座を有する銀行(決済機関)のコンピュータと必要なデータ通信を行い、同口座から請求金額を自動的に引き落とすようにして行ってもよいし、請求書を発行して同請

求書をクライアントに対して郵送するようにして行ってもよい。

【0045】

また、課金方式は、所定の基本料金で所定の期間内に所定の曲数を購入可能（例えば、300円で1ヶ月以内に10曲まで購入可能）とし、1曲購入する毎に前記所定期間内に購入可能な残り曲数を減算する固定料金方式でもよいし、1曲購入する毎に所定金額（例えば、1曲あたり50円）を課金する従量制方式でもよい。

【0046】

キックバック処理は、ダウンロードされた曲データを作成したクリエイターに対して分配金を支払う処理であって、キックバック・データベース12e及び著作権管理データベースに蓄積されている情報に基づいて行われる。このキックバック処理は、前記クライアントに対する課金処理によって入金された金額から、サーバ接続料、通信費等の経費を差し引き、ダウンロード実績に応じた金額が支払われる。このキックバックの支払い集計を、一ヶ月毎など、所定の期間毎に行うようにするとよい。また、所定のダウンロード実績が得られない場合には、キックバックが支払われないようにしてもよいし、ダウンロード実績に応じて1回のダウンロードに対するキックバック単価金額が変動するようなシステムを取り入れてもよい。なお、ダウンロードされた曲データが既存曲のアレンジである場合には、著作権管理機関に支払った著作物使用料額も控除される。このようなキックバックにより、クリエイターは意欲的にコンテンツ（曲データ）の作成に励むようになり、より多くのコンテンツ（曲データ）が配信サーバ10に蓄積されるようになる。

【0047】

また、上記実施形態においては、クライアント端末30が携帯電話機である場合について説明したが、クライアント端末は、携帯電話機に限らず、図1の仮想線で示したように、音楽演奏再生ソフトを読み込んだパーソナルコンピュータであってもよい。

【0048】

また、上記実施形態において、クリエイター応募手続や、コンテンツ（作品）の

配信サーバへの送信に関しては、電子メールで行うようにしてもよい。

【0049】

また、上記実施形態においては、登録番号が付与された曲データについて、公開（ダウンロード）を許可するか否かの審査を配信サーバ10の運用者が行うようにしたが、この審査は、運用者が設定した審査特権者が行うようにしても良いし、所定条件を満たすクリエイタまたはクライアントが行うようにしても良い。

【0050】

また、上記実施形態においては、ダウンロードした曲を、クライアントが投票、点数付け等によって評価し、その評価を配信サーバ10に送信するようにしても良い。この場合、配信サーバ10は、クライアントから送信された各曲データごとの評価点を集計し、各曲データのランク付けを行って、各曲のキックバック単価に反映させるようにしても良い。

【0051】

上記実施形態においては、コンテンツが着信メロディの曲データである場合について説明したが、本発明が対象とするコンテンツは、クライアント端末30である携帯電話機において所定の条件が成立したときに発生する警告音（例えば、設定した時刻になったときに鳴らすアラーム音）、携帯電話機による通話時や留守番電話の応答メッセージとして使用されるBGM、他の携帯電話機や他のパーソナルコンピュータ等へ電子メールを出す際の添付曲データファイルであってもよく、又、MIDIカラオケや一般楽曲の曲データであってもよい。

【0052】

また、上記実施形態においては、通信回線としてインターネット40を使用した。この通信回線は、専用回線などの通信回線（この通信回線は有線回線に限らず、衛星通信回線等の無線回線を含む）であってもよい。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明によるコンテンツ配信システムの一例を示す概略図である。

【図2】 図1に示した情報蓄積部の図である。

【図3】 クリエータとしての登録をする手順の一例を示す図である。

【図4】 クリエータが配信サーバに曲データをアップロードする手順の一例を

示す図である。

【図 5】 クライアントが配信サーバから曲データをダウンロードする手順の一例を示す図である。

【図 6】 クリエータが配信サーバに曲データをアップロードする際に表示される画面の一例を示す図である。

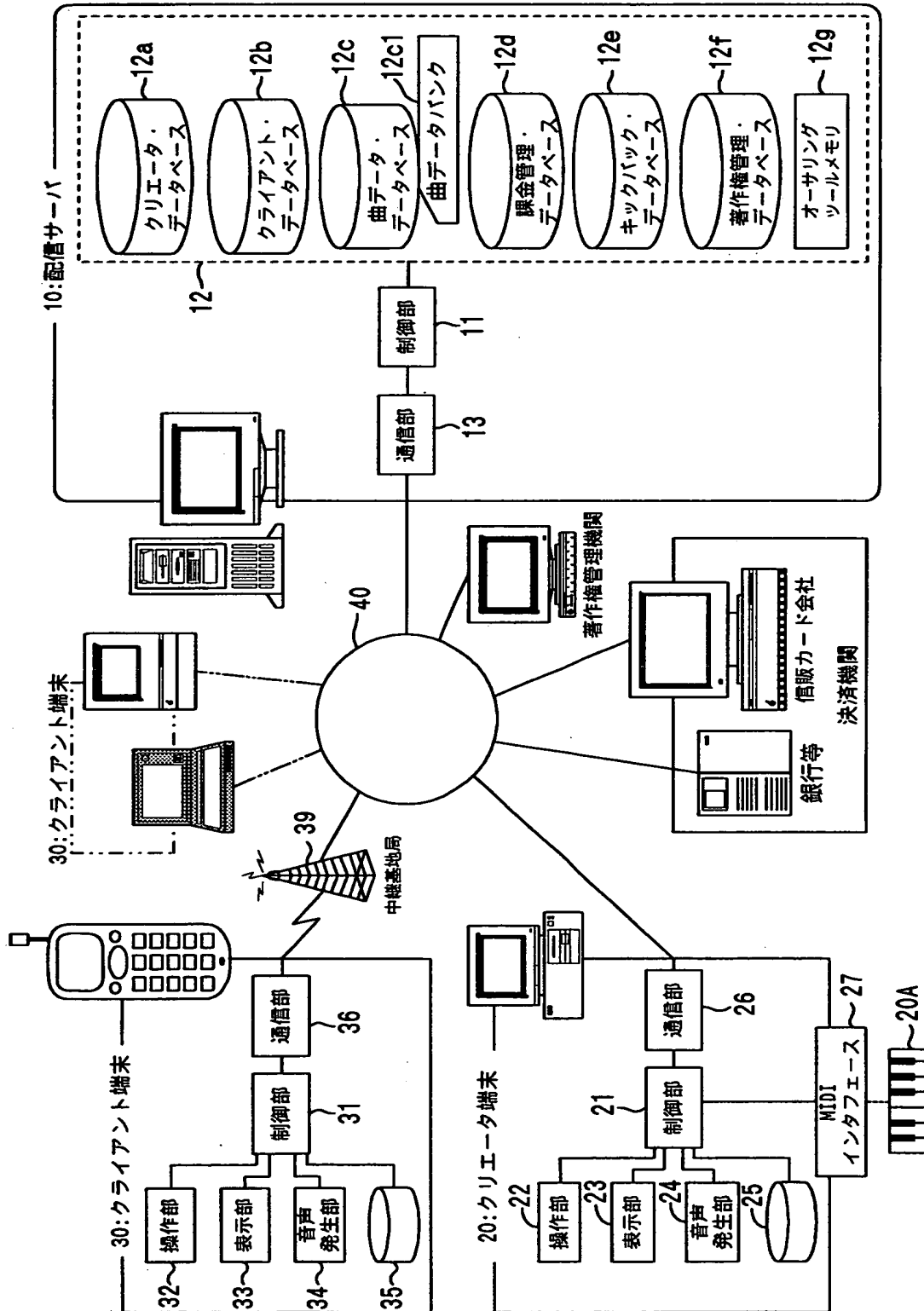
【図 7】 クライアントが配信サーバから曲データをダウンロードする際に表示される曲データ一覧の一例を示す図である。

【符号の説明】

1 0 … 配信サーバ、 1 1 … 制御部、 1 2 … 情報蓄積部、 1 3 … 通信部、 2 0 … クリエータ端末、 2 1 … 制御部、 2 5 … データメモリ、 2 6 … 通信部、 3 0 … クライアント端末、 3 1 … 制御部、 3 5 … データメモリ、 3 6 … 通信部、 4 0 … インターネット（通信回線）。

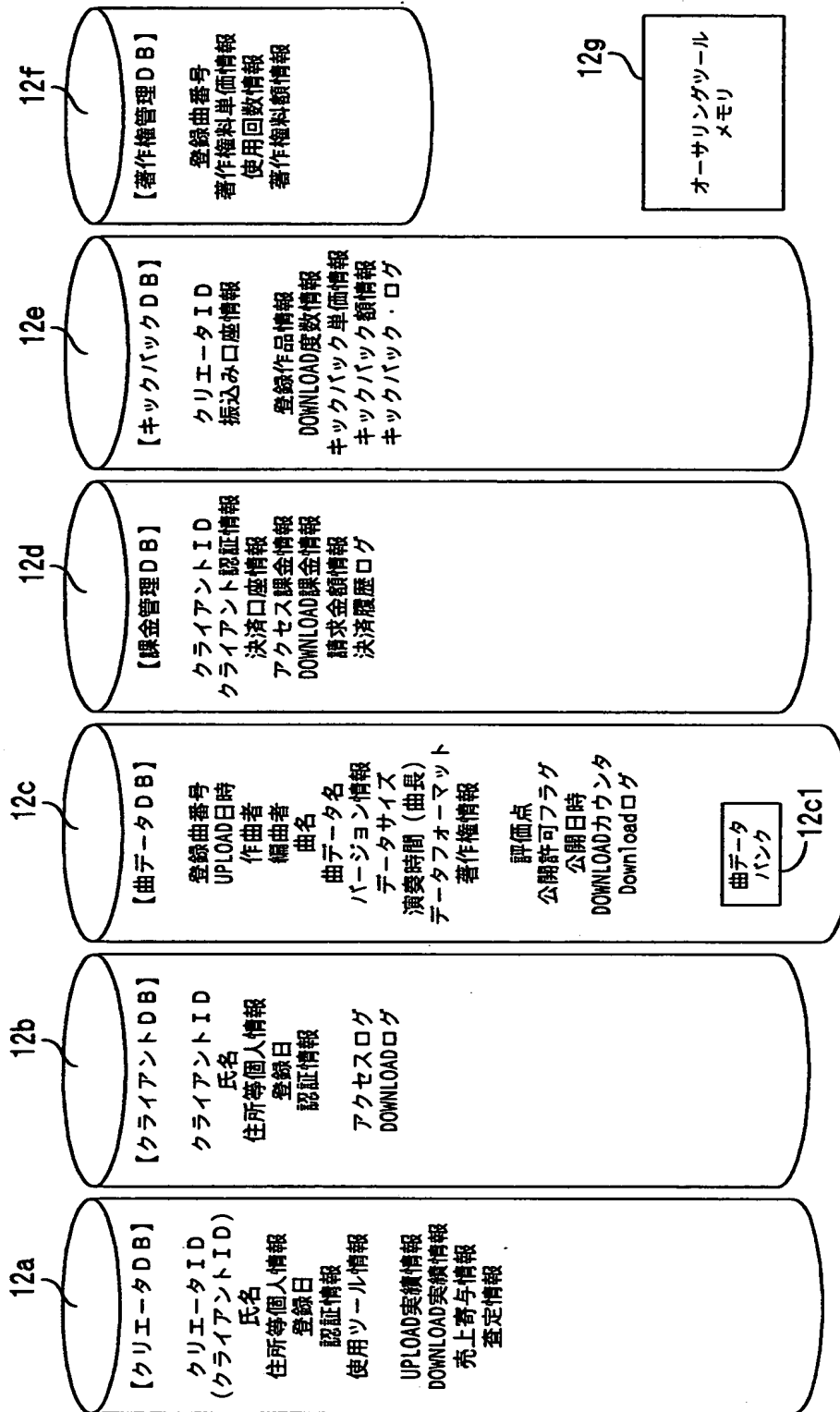
【書類名】 図面

【図 1】

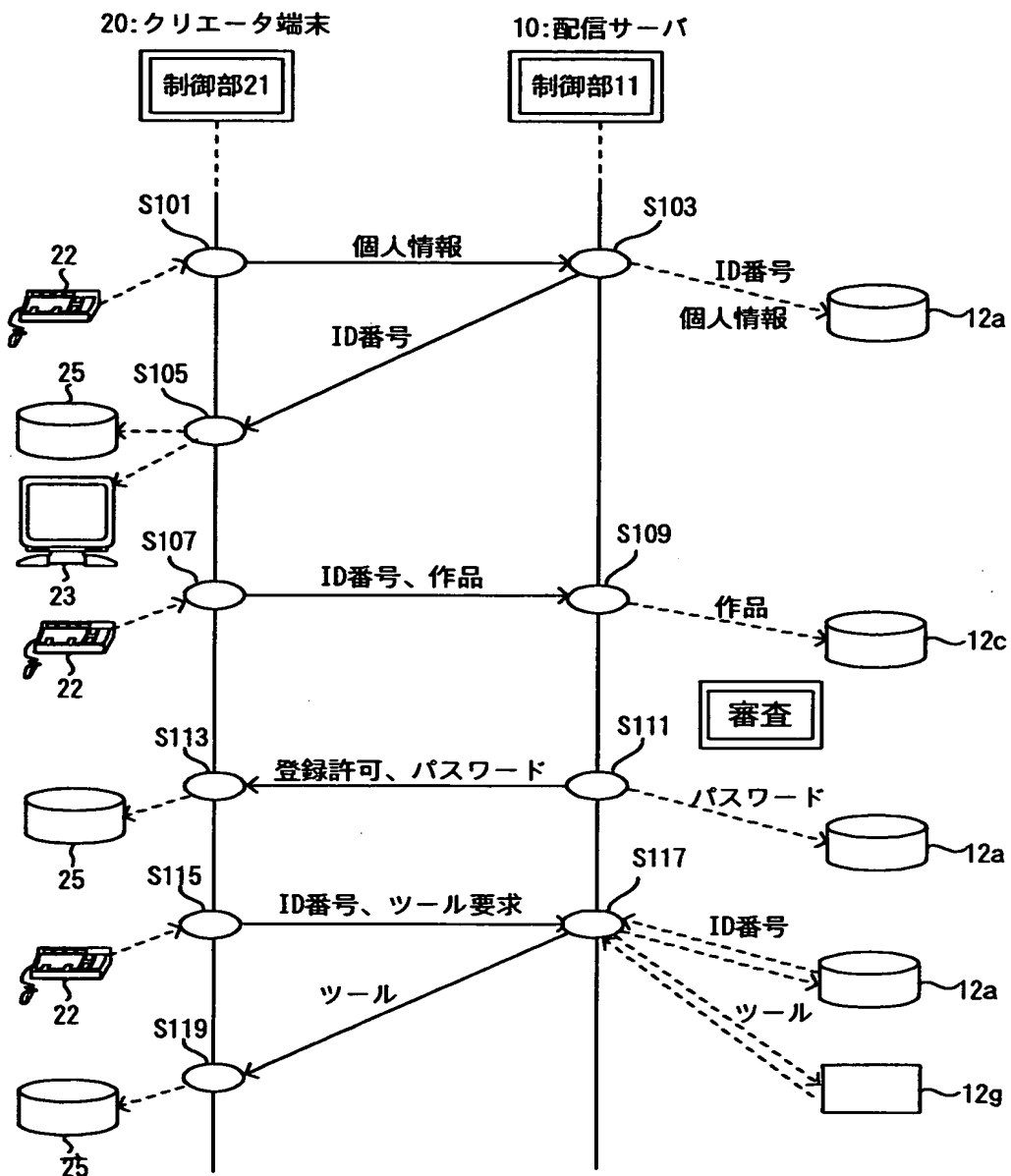




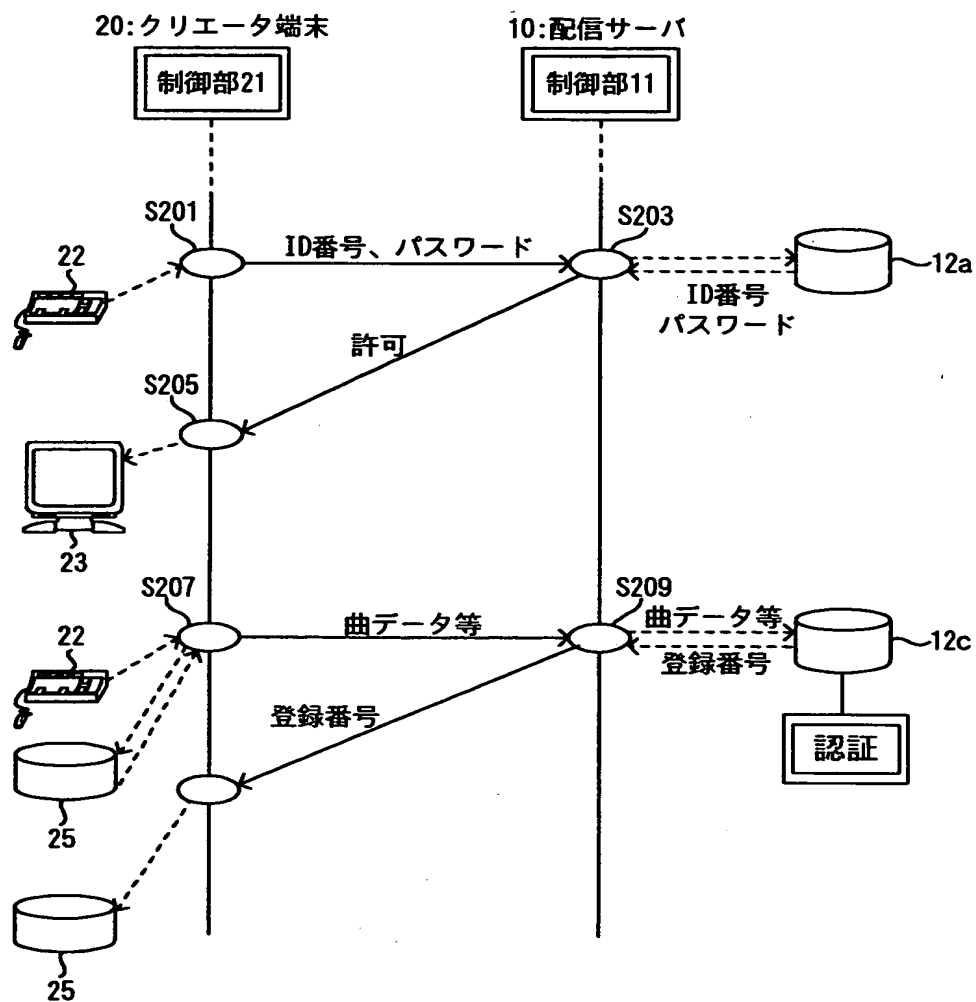
【図 2】



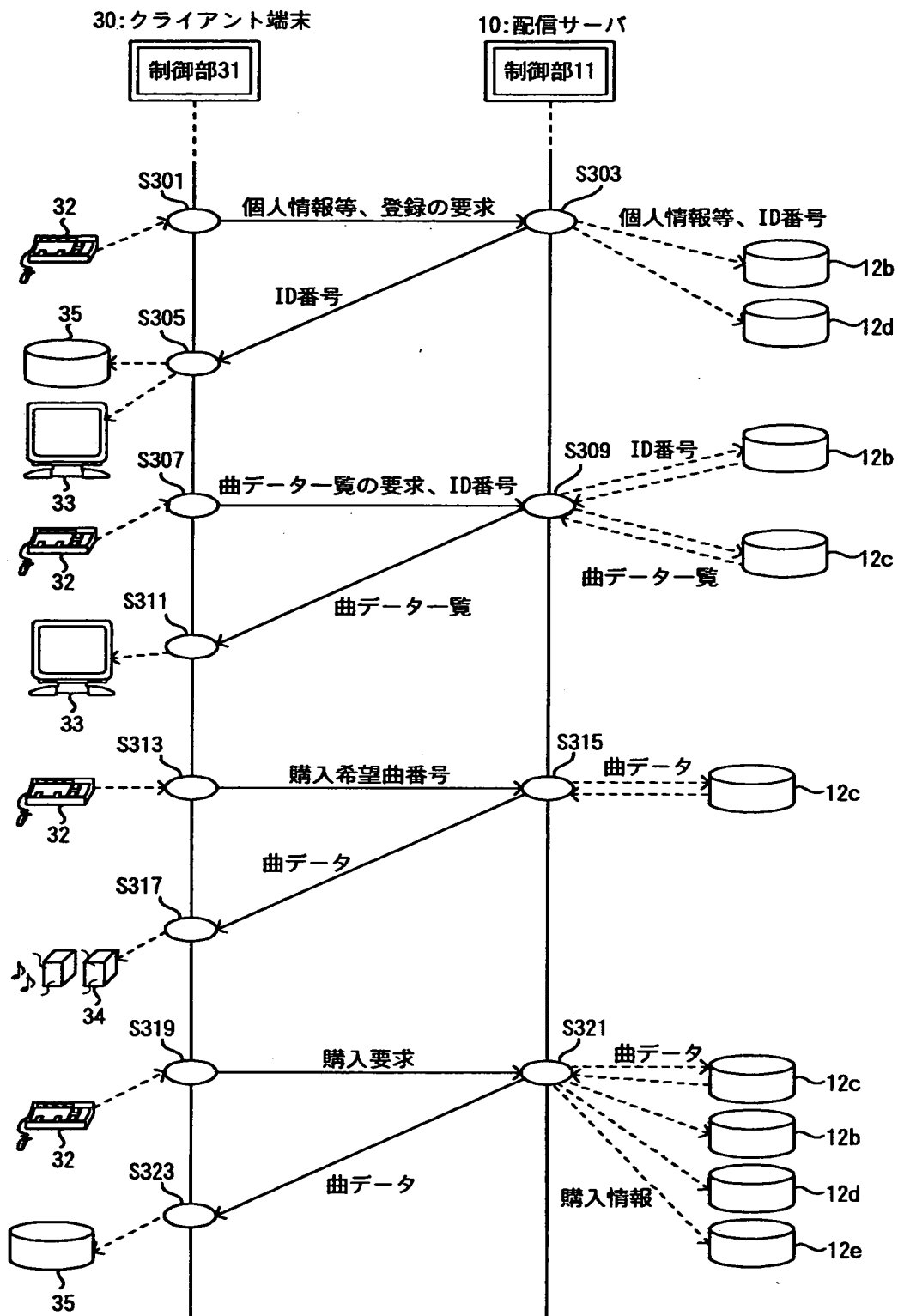
【図3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

クリエイターID	XXXXXX00009		
パスワード	*****		
曲名	ナイト・クルージング		
種別	<input checked="" type="radio"/> 着メロ <input type="radio"/> MIDIカラオケ <input type="radio"/> 一般楽曲		
FTPファイル	C: ¥nightcru.mmf	参照	
コメント	おしゃれな着信メロディー です。4音使用		
キックバック	<input checked="" type="radio"/> 希望する <input type="radio"/> 希望しない（無償提供）		

【図 7】

曲番号	曲名	クリエイター	得点
10567	ナイト・クルージング	ヤマハタロウ	2054
10566	恋の灯	SYN	505
10565	浜松音頭	浜松和男	1234
10564			
10563			
10562			
10561			
10560			

【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 特定の人以外の多くの人に対して、他人に使ってもらおうとするコンテンツを配信サーバ内に簡単に蓄積できるようにする。

【解決手段】 配信サーバ10は、クリエイタ端末20からの要求に応じて、クリエイタ端末を特定する認証情報を同コンテンツに付与するためのオーサリングツールを同クリエイタ端末20に提供する。クリエイタ端末20は、このオーサリングツールを用いて、作成したコンテンツ（例えば、着信メロディ）に認証情報を付与し、同認証情報を付与したコンテンツで配信サーバ10に提供する。配信サーバ10は、前記認証情報を確認した上で、前記提供されたコンテンツを蓄積記憶する。また、配信サーバ10は、クリエイタ端末20から送られた審査用のコンテンツが所定レベル以上であるクリエイタに対してのみ、オーサリングツールを提供してクリエイタの無数の増加を回避する。

【選択図】 図1

認定・付加情報

特許出願の番号	特願2000-229746
受付番号	50000963230
書類名	特許願
担当官	第七担当上席 0096
作成日	平成12年 7月31日

<認定情報・付加情報>

【提出日】	平成12年 7月28日
【特許出願人】	
【識別番号】	000004075
【住所又は居所】	静岡県浜松市中沢町10番1号
【氏名又は名称】	ヤマハ株式会社
【代理人】	申請人
【識別番号】	100088971
【住所又は居所】	愛知県名古屋市中村区椿町15番19号 大正生命ビル プロスペック特許事務所
【氏名又は名称】	大庭 咲夫
【選任した代理人】	
【識別番号】	100115185
【住所又は居所】	愛知県名古屋市中村区椿町15番19号 大正生命ビル プロスペック特許事務所
【氏名又は名称】	加藤 慎治

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [000004075]

1. 変更年月日 1990年 8月22日

[変更理由] 新規登録

住 所 静岡県浜松市中沢町10番1号

氏 名 ヤマハ株式会社